EDIÇÃO EXTRA

REVISTA DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

Dinap 9652/1

ESPECIAL FÉRIAS

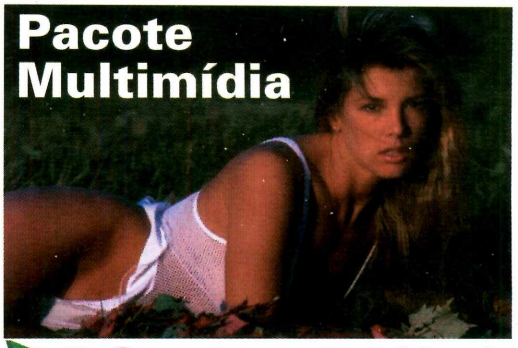
36 Programas Inéditos

PARA TODA A FAMÍLIA

Você usa no CD e tira dúvidas na Revista

(Tem até Ponto de Cruz Eletrônico pra Mamãe)

- Combate Aéreo
- Futebol by Microsoft
- Corrida de Carros
- Jogos de Guerra
- Violência estilo Doom
- Prince of Persia (2 fases)
- Pinball



E pra Garotada:

- Faça e Imprima Gibizinhos da Mônica
- Brinque de roda com o Fofão
- Anime desenhos em 3 Dimensões

- 8 Garotas para Você
- 30 Quadros Famosos
- 2 Protetores de Tela
- Programa de Música
- Ícones dos 3 Patetas
- Filatelia Eletrônica
- E muito mais...

ISSN 0104-8732

00104>

9 770104 873008

R$ 13,00

EDITORA EUROPA

EDITORA EUROPA

Diretores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

REVISTA DO CD-ROM®
Informática Prática e Descomplicada

ESPECIAL FÉRIAS

Editor e Diretor Responsável
Aydano Roriz

Redação
Diretor de Redação: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Assistente de Arte: Carlos Augusto de Moura
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaborou nesta edição
Luiz Antonio Siqueira Neto

Produção do CD-ROM
Quatro Multimídia

Diretor Operacional
Abilio Cunha

Assistentes de Diretoria
Cristiane Guida de Camargo
Flávia Pinheiro

Publicidade - Representantes
São Paulo e Rio (011) 549-5979
Márcio Comenale (Diretor)

Bahia (071) 351-1784
Elizabeth Silveira
Brasília (011) 887-0707
Dreyfus Soares
Minas Gerais (031) 225-6069
Walter Cruz
Paraná (041) 253-4048
Angelo Costi
Rio Grande do Sul (051) 233-6911
Elcenho Engel
Santa Catarina (0482) 23-3968
Geraldo Nilson Azevedo

Marketing
Daniela Hass (Supervisora)

Atendimento ao Leitor
Cecilia Tomazelli (Supervisora)
Alessandro Donadio; Alice Vieira;
Carla Dantas; Sonia Regina

Suporte Técnico (011) 870-0538
Luiz Antonio Siqueira Neto
Marco A. Mendes Clivati
Leandro Melchiori Bezerra
Endereço eletrônico:
suporte.revista.cd-rom@sti.com.br

A **Revista do CD-ROM** (ISSN - 0104-8732) é uma publicação mensal da Editora Europa Ltda. O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor exclusivo para o Brasil:
DINAP S/A - Estrada Velha de Osasco, 132
Jd. Belmonte - Osasco, SP - Fone: (011) 810-5001

Distribuidor em Portugal:
Electroliber - Rua Vasco da Gama, 4-4A
P-2686 - Secaven, Portugal - Fone: (01) 942-5394

Fotolito: Bureau Bandeirante
Impressão: W. Roth

Somos Filiados à
ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas
IVC
Instituto Verificador de Circulação

Tiragem desta edição: 100.000 exemplares

A família entra em férias e o computador tem de trabalhar em capacidade máxima. Por isso, fizemos esta edição especial pensando basicamente em entretenimento. Os jogos, claro, são os melhores, mais divertidos e atendem aos mais variados gostos. Para nós, porém, entretenimento não é só jogar. É usar o computador nas suas muitas possibilidades, e aprender ao mesmo tempo em que se diverte.

Um bom exemplo é o programa para fazer histórias em quadrinhos com a Turma da Mônica. Ninguém resiste a um bom gibi e, com esse programa, é possível criar a sua própria história, imprimir e mostrar para os amigos. Ele, aliás, ajuda a ocupar de forma muito produtiva e criativa as muitas horas disponíveis da garotada, no longo período de férias escolares brasileiro. E ensina a escrever, simular situações, usar o micro...

Outro programa fabuloso – e muito difícil de ser encontrado – é o de fazer Ponto de Cruz. Ele já começou fazendo o maior sucesso entre as mulheres da editora. É compreensível o porquê. Programas só para mulheres são menos freqüentes. E um que permite criar o próprio desenho, e depois usá-lo para bordar, com certeza garante muitas horas de puro lazer.

Citei só estes dois exemplos, mas existem dezenas de outros (afinal são 36 programas), escolhidos cuidadosamente para agradar a todos da família. Como sempre, de uma maneira prática e descomplicada. Ainda mais que estamos em período de férias.

Roberto Araújo

SUMÁRIO ESPECIAL FÉRIAS

Como Rodar seu CD-ROM 04
Jogos Pesados 06
Aplicativos 12
Entretenimento 15
Jogos 20
Infantil 30

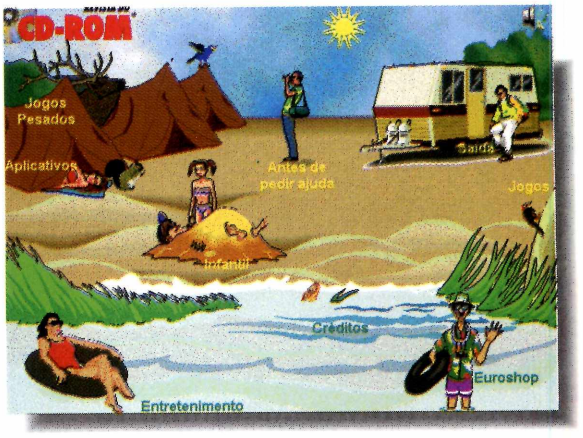
Se for o caso, reclame.
Nosso objetivo é a excelência

A EDITORA EUROPA
está de CASA NOVA
Para entrar em contato

(011) 816-6767 **Rua M.M.D.C., 121** **05510-021 - São Paulo-SP** **FAX (011) 867-8583**

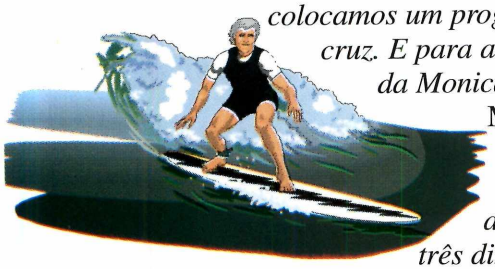
Endereços Eletrônicos:
Redação: revista.cd-rom@sti.com.br
Suporte Técnico: suporte.revista.cd-rom@sti.com.br
Telefone exclusivo para suporte técnico: (011) 870-0538

Como Rodar



Uma edição especial para você aproveitar melhor suas férias. São 36 programas inéditos entre jogos, aplicativos e entretenimento para você experimentar e se divertir

Em nosso CD-ROM, você vai encontrar jogos de corrida, futebol, estratégia de guerra, raciocínio... Enfim games para todos os gostos. Tem ainda, garotas bonitas, programa que transforma músicas MIDI em partituras, um catalogador eletrônico de selos. Como o CD-ROM é para toda a família, colocamos um programa que faz ponto cruz. E para as crianças, gibizinho da Monica, e o 3D Movie Maker para fazer historinhas com personagens animados em três dimensões.



Separamos os programas por pastas para facilitar a procura. Ou seja, cada reportagem está na pasta correspondente, como no CD-ROM.

Além disso, junto de cada jogo ou programa há uma Ficha Técnica com o sistema operacional necessário, assim como a memória mínima, entre outros detalhes. Se você clicar sobre o botão "Seu Sistema", poderá verificar se o seu micro atende às especificações pedidas. Uma tela será mostrada com as informações técnicas sobre seu computador.

O princípio da interatividade continua. Por isso, aconselhamos sempre realizar os trabalhos no seu PC acompanhando passo a passo o que está escrito na revista.

Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 - Coloque o CD na bandeja do CD-ROM de seu computador.
2 - Na tela do Gerenciador de Programas, clique Arquivo (ou *File*, se o Windows for em inglês).
3 - Clique no item Executar (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite
`D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente ao drive de seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir uma tela da Editora Europa Multimídia. Em seguida, aparecerá a tela principal do CD. A partir daí, basta ir clicando no item que deseja ver.

Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na gaveta e aguardar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente.

Dependendo da configuração de seu micro, isto pode não ocorrer. Portanto, não há com o que se preocupar. Proceda assim:
1- Clique no botão Iniciar e escolha Executar.
2- Digite então `D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente ao drive de seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve rodar.

seu CD-ROM

Executar ou Instalar?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

Executar o programa – indica que o programa pode ser executado diretamente da interface.

Instalar o programa – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

Copiar para o Winchester – entenda que este programa só funciona depois de copiado para seu micro. Confira as instruções na revista.

Seu Sistema... – cada programa vem acompanhado de uma ficha técnica. Use este botão para conferir se seu micro atende as especificações pedidas pelo programa.

Obs – se todos os botões estiverem "acesos", escolha o que achar mais conveniente.

ATENÇÃO

Todos os programas e arquivos contidos no CD-ROM são *Freeware, Shareware,* Demos, ou de autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre, podendo ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar). Ou seja, podem ser usados por um certo tempo e depois, se agradarem, devem ser comprados. Fazendo isso, o usuário passa a ser "Registrado" e recebe as atualizações do programa, entre outras vantagens. Veja detalhes de como fazer um registro no botão "Antes de Pedir Ajuda", no CD-ROM. Já os Demos são programas que se pode usar ou jogar, algumas fases permitindo a você ter uma boa idéia do produto. Se agradarem, devem ser adquiridos nas lojas.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequentely Asked Questions*, perguntas feitas freqüentemente) e nele você encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas durante as primeiras 17 edições da revista.

EUROSHOP

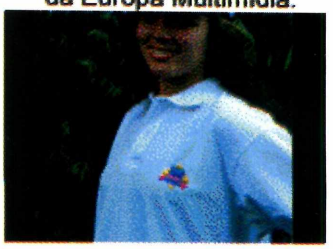
No Euroshop, nosso shopping virtual, você pode comprar os números anteriores da Revista do CD-ROM, ou qualquer outro produto da Editora Europa. Se seu pedido atingir um valor superior a R$ 99,00, você ganha uma camisa tipo pólo da Europa Multimídia.

Para usá-lo, abra o Euroshop e, na prateleira, escolha os produtos que deseja adquirir ou registrar. Depois vá seguindo as instruções (em português) que aparecem.

Promoção do Mês

Revista do CD-ROM

Para a compra de quaisquer produtos da Editora Europa, que somem acima de R$ 99,00, ganhe uma sensacional camisa, tipo pólo, da Europa Multimídia.



Promoção válida até 30/01/97

CORRIDA DE GIG

Até agora você só viu "Big Foot" pela TV? Instale Monster Truck, e entre numa corrida pilotando uma caminhonete com pneus gigantes

Participar de uma corrida cheia de obstáculos, pode ser super divertido. Principalmente se for uma daquelas corridas muito populares nos Estados Unidos, chamadas BigFoot *(algo como pé grande), que utilizam caminhonetes com pneus imensos, que passam por cima de tudo, para chegar em primeiro lugar. No Brasil, esse esporte só é conhecido através dos canais de esporte das TVs por assinatura. Mas, agora você vai ter a oportunidade de "participar" de uma dessas corridas (pelo menos no micro). É que a Microsoft lançou o jogo* Monster Truck Madness, *que simula uma corrida de* BigFoot, *e cujo demo (amostra) estamos colocando no CD-ROM. Ele é muito simples de jogar, bastando acelerar e vencer os obstáculos para chegar em primeiro lugar.*

No CD-ROM, você escolhe entre dois veículos e tem uma pista disponível. Pode também usar a opção Multiplayer e jogar contra um amigo, se tiver dois micros interligados

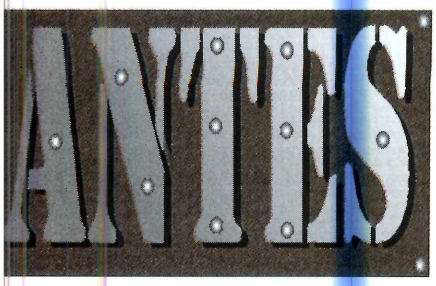
Primeiro no Box

Depois de instalado (ver quadro), rode o game. Vai aparecer a tela principal do *Monster*, com a barra de menus e duas janelinhas: *Driver´s Name* e *Skill Level.*

Na primeira, coloque seu nome (ou apelido). E em *Skill Level,* escolha o nível do jogo (*Rookie* para principiantes, *Intermediate* e *Professional,* para os feras).

Depois clique no botão *Races.* Na próxima tela, na opção *Pick* a *Truck,* escolha um das caminhonetes disponíveis. Feito isso, "aperte" o botão *Circuit.*

Aparece uma outra tela de configuração. Vá entrando em cada uma das opções para ver o que cada uma faz. Mas se quiser ir direto para a pista, clique em *Race* e prepare-se. Se tiver dois micros interligados, clique em *Multiplayer* e poderá jogar contra outra pessoa.



Acelerando para vencer

Assim que aparecer a largada, acelere (usando a *seta direcional* para cima). Depois é só pilotar seu "monstro mecânico" pela pista, ou fora dela, subindo nos obstáculos que aparecerem pelo caminho, não deixando seu adversário ultrapassá-lo. Caso fique atolado em algum local, aperte a tecla H. Um helicóptero virá colocá-lo novamente na pista.

Detalhe: se o jogo estiver meio lento, clique em ESC para voltar à tela *Circuit*. Então vá até o menu *Options* (no alto da tela), selecione *Graphics* e configure as imagens gráficas de acordo com a potência de seu micro. O melhor é escolher *Automatic Graphics Quality*. Dê OK e clique em *Race*, para começar uma nova corrida.

Vale tudo. Correr na pista, fora dela, e até bater com seu* BigFoot *no adversário para tirá-lo da pista

Comandos

↑ – acelera
↓ – freia
←→ – vira para esses lados
Tecla Insert – olha para a direita
Tecla Del – olha para a esquerda
Tecla [-] – visão do espelho (olha para a frente)
Tecla [+] – visão do espelho (olha para trás)
Tecla A – aumenta as marchas
Tecla Z – diminui as marchas
Tecla D – visão de tela cheia
Tecla V – troca a visão das câmeras
Tecla F – visualiza o mapa
Tecla H – um helicóptero aparece para colocá-lo de volta à pista
Tecla ESC – sai do jogo (aperte esta tecla, depois *Yes* e então dê OK).

Instalação

Clique em Instalar o programa, dentro da pasta Jogos pesados, na interface do CD-ROM. Na tela de configuração que aparece, vá dando Sim ou *Yes* até que a instalação seja completada. Vai ser criado um grupo de programas. Para rodar o *BigFoot,* clique no botão Iniciar, localize o Grupo *Microsoft Games* e clique no ícone *Monster Truck Madness Trial Version.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2, 16 MB RAM

PRODUTOR
Microsoft

DISTRIBUIDOR
Via Brasil

TELEFONE
(011) 862-0444

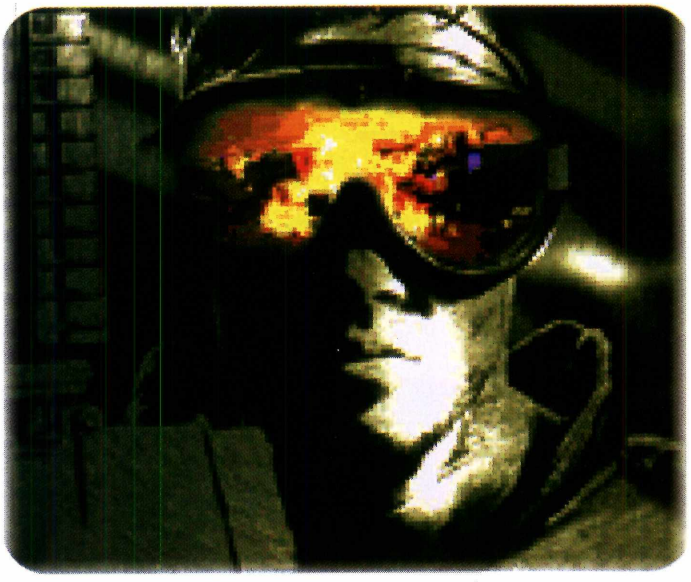
PREÇO SUGERIDO
R$ 59,99

CATEGORIA
Trial Version

LIMITAÇÃO
Uma pista

Lute Pel

Controle um exército e batalhe, no futuro, pelo controle do "Tiberium", um mineral tão valioso quanto o petróleo



Um game de estratégia simples de jogar. Assim é Command & Conquer, *onde sua habilidade em tomar decisões poderá decidir entre ganhar ou perder a batalha. Este jogo foi lançado em meados de 95 e rapidamente se tornou uma mania entre os fãs de games estratégicos. E os números mostram isso. Foram mais de um milhão de cópias deste jogo vendidas no mundo inteiro. A história ocorre no futuro, quando um mineral extraterrestre chamado* Tiberium *(tão valioso quanto o petróleo), é o combustível de todas as máquinas. Claro que isso vai gerar cobiça pelo domínio da Terra e assim conseguir todo o Tiberium existente. Você será o comandante de um dos exércitos, com a missão de destruir a outra equipe. Nesta versão que colocamos no CD-ROM, você pode jogar três fases do game. E a cada fase um novo terreno deve ser explorado e conquistado.*

SISTEMA MÍNIMO
486 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
WestWood/Virgin

DISTRIBUIDOR
TecToy

TELEFONE
(011) 861-5549

PREÇO SUGERIDO
79,99

CATEGORIA
Demo jogável

LIMITAÇÃO
3 missões

A Batalha

Depois de entrar no jogo, clique em *Start New Game.* Vai aparecer uma tela com algumas dicas sobre o jogo. Dê *Enter,* para começar. Você comanda o exército GDI (cor amarela) e deverá destruir todo o exército NOD (cor cinza). É possível controlar de um a seis soldados, ou unidades, de uma vez. Para isso, basta clicar com o mouse em algum lugar da tela e arrastá-lo. Um quadrado irá surgir e tudo o que estiver dentro dele será controlado por você.

No início, tudo o que você tem são alguns soldados e uma base móvel para destruir os inimigos. Mas deverá ir ampliando seu exército para garantir o domínio da região e assim ganhar o jogo.

Ampliando seu exército

Para ampliar seus domínios, selecione o veículo (parecido com tanque) e mova-o até o local onde deseja construir a base. Então dê dois

o Poder

cliques sobre o veículo e ela será construída. Depois, é preciso construir uma usina de energia (*Power Plant*). E, em seguida, um alojamento (*Barracks*) para conseguir novos soldados.

Mas, para construir tudo isso você precisa ter um certo saldo em dinheiro (indicado ao lado do menu *Sidebar*). Quando seu exército já estiver com bom tamanho, comece a explorar o território. E ao encontrar soldados de cinza, elimine-os usando o mouse. Coloque o cursor sobre o alvo (ele vira uma mira vermelha) e então dê um clique. Seus homens irão atacar. Depois de destruir tudo, você avança uma fase. Explore a nova região e aumente seu império.

Para sair do jogo, clique em *Options,* depois em *Abort Mission* e, em seguida, *Abort.* Agora é só clicar em *Exit Game.*

Instalação

Este jogo precisa ser copiado para seu HD e vai ocupar 13 megabytes de espaço. Clique em Copiar para o winchester na interface do CD-ROM. Ele irá para o diretório Revista, subdiretório Cdferias, pasta CCDEMO. Para entrar no jogo, saia do Windows e no *prompt* do DOS, digite:

```
C:\WINDOWS\>C\ <Enter>
C:\>CD\REVISTA\CDFERIAS\
CCDEMO <Enter>
C:\REVISTA\CDFERIAS\CCDEMO\
>C&C <Enter>
```

Experimente: este jogo, mesmo sendo de estratégia, é fácil e você deve conseguir montar um bom exército para ampliar seus domínios

Compate F

Você nunca viu um "jogo de tiro" como Fire Fight: *as imagens são fabulosas. A missão, claro, acontece no futuro e você deve destruir as bases inimigas*

Naves inimigas, tiros de todos os lados, muita ação... Isso tudo você encontra em Fire Fight. *Um jogo onde sua agilidade no teclado será colocada à prova o tempo todo. Você vai estar no controle de uma pequena nave que deverá cumprir algumas missões para poder passar de fase. E ao mesmo tempo terá de se livrar das naves inimigas que vão tentar derrotá-lo. Aliás, esta é a parte mais complicada de* Fire Fight, *já que, praticamente, tudo e todos atiram em sua direção.*

A agilidade nos comandos é fundamental para o bom desempenho nas missões: naves inimigas atacam por todos os lados. Se você for ruim em habilidade, experimente assim mesmo. O visual vale a pena

Roteiro da missão

As missões variam de fase para fase. Mas basicamente é preciso seguir o radar em volta da nave (deixe-a sempre virada na direção da seta mais clara) e chegar aos locais onde você deverá destruir as bases inimigas.

Use as setas direcionais para movimentar a nave e explore o lugar. Vão aparecer estruturas espalhadas pelo chão que podem conter armas escondidas em seu interior. Para apanhá-las, simplesmente, atire nestas estruturas, apertando a barra de espaço, e depois pegue as cápsulas liberadas (com um sinal de + desenhado). Elas irão para uma espécie de inventário. São armas, munições, energia para manter a nave em boas condições e até mesmo escudos de proteção temporária.

Estes "itens" poderão ser utilizados à hora que você desejar, bastando apertar as teclas mais (+) e menos (-), para selecionar um deles, e então dar *Enter* e usá-los.

Em algumas das missões será preciso apanhar prisioneiros ou itens diversos. Para fazer isso, pare com a nave sobre eles. Depois é só descarregá-los nos "heliportos", em forma de círculo, marcados no chão.

Os inimigos

Fique de olho nas naves inimigas que aparecem à sua volta. Saia atirando e preste atenção ao nível do seu escudo. Se ele ficar muito baixo (*Low*) ou

uturístico

Comandos

↑ – acelera a nave
↓ – marcha à ré
←→ – movimenta a nave em várias direções
Shift – aciona um turbo temporário
CAPS LOCK – aciona um turbo permanente
Tecla Z ou X – desliza a nave para os lados
Teclas numéricas – escolhe uma arma
Barra de espaço ou tecla Ctrl – atira
Alt+X – sai do jogo

então chegar a um nível crítico (*Critical*), é hora de fugir e recarregar as energias. Senão você vai acabar explodindo e terá de começar a missão novamente.

Os números, no alto da tela do jogo, indicam a quantidade de tiros que cada arma da nave ainda tem. E para se manter sempre atualizado sobre os objetivos de cada missão, aperte F12.

Instalação

Clique em Instalar o programa, na interface do CD-ROM. Aparece uma tela de instalação. Vá dando Sim e *Next* até que ela seja finalizada. Será criado um grupo *Fire Fight*. Para rodar o jogo, vá até o botão Iniciar, selecione Programas, localize a pasta e então dê dois cliques no ícone *Play Fire Fight*. Aparece uma apresentação e em seguida a tela principal de configuração.

Clique no botão *Options* para determinar parâmetros, como gráficos, controles, vídeo, som e nível de dificuldade das missões.

Para começar a jogar, clique em *Play* e vá dando *Enter* até chegar à nave.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB RAM e 256 cores

PRODUTOR
Epic MegaGames Inc.
1046 - Holbrook Drive
Potomac, MD - 20854 - USA

DISTRIBUIDOR
Até novembro este jogo não estava sendo comercializado por distribuidores nacionais. Para adquiri-lo, só através do produtor.

TELEFONE
001 (301) 468-6012

FAX
001 (301) 299-3841

PREÇO SUGERIDO
89 dólares

CATEGORIA
Shareware

Catalogue seus Selos no micro

Até a filatelia já pode ser informatizada. E usando o programa Stamps Organizer você poderá ter toda a sua coleção de selos organizada no micro

Se você tiver um scanner, poderá digitalizar seus selos e acrescentar ao programa

Classificar os selos da sua coleção agora ficou mais fácil. É que colocamos no CD-ROM o Stamps Organizer, *um programa para você organizar seus selos direto no computador, inclusive, colocando uma imagem digitalizada do selo (se você tiver um scanner). Ele é simples de usar, mas está versão só funciona em Windows 95.*

Catalogando seus selos

Depois de instalado, abra o programa. Aparece a tela do *Stamps* mostrando um exemplo (o selo da rainha Victoria), para você se familiarizar com o programa. Preste atenção nas informações que você vai precisar digitar para catalogar seu selo corretamente. Depois, dê uma boa olhada nas ferramentas. Agora, faça assim, para usar o *Stamps*.

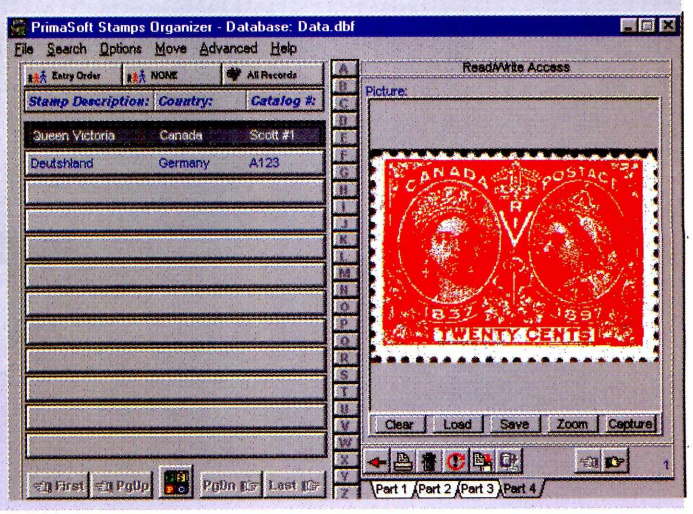
1 No menu *File*, selecione a opção *New Record*. Uma "ficha" em branco vai aparecer.

2 Daí é só preencher os espaços (do lado direito da tela) com informações e seu selo vai estar catalogado.

Explore os menus que aparecem na parte inferior da tela do programa. Com ele você poderá agilizar as operações. E também os comandos *Part 1*, *Part 2*... Usando esses atalhos, é possível mudar as "páginas" de descrição de cada selo. Em *Part 4*, por exemplo, você pode inserir uma "foto" digitalizada (escaneada) do selo. Basta clicar em *Load* e então localizar o diretório onde a imagem, em formato .BMP, está arquivada.

Instalação

Clique em Instalar o programa na interface do CD-ROM e siga as instruções que aparecem (na maioria das vezes é só clicar em *Next*). Será criado um grupo de Programa. Para abrir o *Stamps*, vá em Iniciar, selecione Programas e clique sobre o grupo criado (*StampsOrganizer1.0s -32 Bit*) e então sobre o ícone do *Stamps*.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
PrimaSoft PC, Inc.
P.O. Box 456
Surrey, BC - V3T 5B7
Canadá

TELEFONE/FAX
001 (604) 951-1085

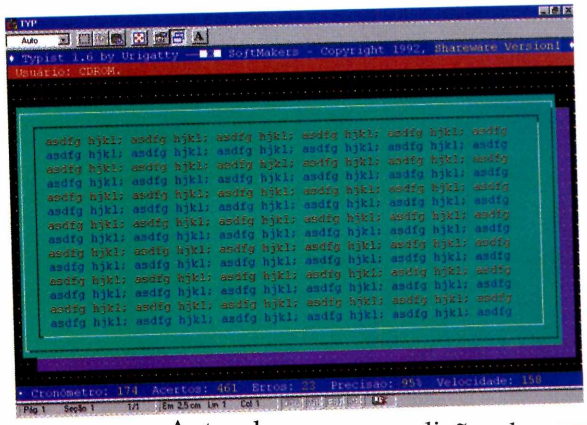
HOMEPAGE
www.primasoft.com

PREÇO SUGERIDO
33 dólares

CATEGORIA
Shareware

LIMITAÇÃO
30 dias

Digitação em português



A conta é um pouco desfavorável: enquanto você tem 10 dedos, o teclado tem 101 teclas. Fica pior ainda se você usar apenas dois ou quatro dedos. O jeito, portanto, é treinar digitação. Exatamente a proposta do *Typist*. O programa é todo em português, o que facilita na hora das lições e roda direto do CD-ROM. O *Typist* é para DOS, mas rodou sem problemas debaixo do Windows.

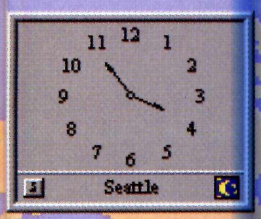
Clique em Executar programa e, na tela que aparece, digite seu nome. Então aperte qualquer tecla para ir para a próxima tela, onde serão dadas algumas explicações (em português). No total são 67 lições.

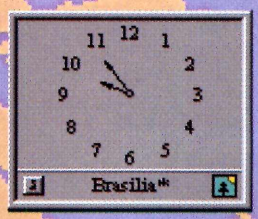
Antes de começar as lições do *Typist*, dê uma lida no arquivo texto Typ.DOC, que está no diretório de instalação do programa. Ele traz dicas importantes sobre como usar o *Typist*. Feito isso, é só rodar o aplicativo e então começar as lições, explicadas detalhadamente pelo próprio programa.

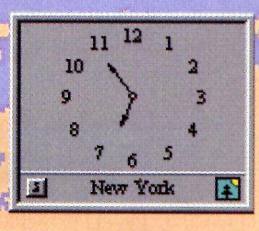
SISTEMA MÍNIMO
DOS
386 ou superior com 2 MB de RAM

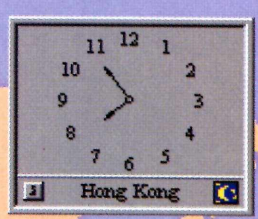
CATEGORIA
Shareware

WinZones (fusos horários)









Se você precisa ou apenas tem curiosidade em saber o horário em vários lugares do mundo, instale o *WinZones* no seu computador. Este programa coloca vários reloginhos na tela do seu monitor, mostrando a hora atual em várias cidades do mundo. Inclusive se é dia ou noite no lugar onde você escolheu.

Se quiser usar o programa, clique em Instalar o programa, na interface do CD-ROM, e siga as instruções que aparecem (na maioria das vezes, é só clicar em *Next*). Quando a instalação terminar, será criado um grupo de Programas. Para abrir o *WinZones*, vá até o botão Iniciar, e clique sobre o Grupo *WinZones 95*. Quatro reloginhos vão aparecer na parte inferior do seu monitor. Para configurar um dos relógios com o horário brasileiro, simplesmente clique com o botão direito do mouse sobre um deles e escolha *Configure this Clock*, no menu. Localize a cidade de Brasília (a cidade que corresponde ao Brasil) e pronto.

Atenção: o *WinZones* é um *Shareware* e você tem apenas dez dias para testá-lo. Depois aparece uma mensagem do fabricante pedindo o registro e o programa pára de funcionar.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 4 MB de RAM

CATEGORIA
Trial Version

LIMITAÇÃO
10 dias

Curly.ico

Larry.ico

Moe.ico

3 Patetas

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 com 4 MB de RAM

CATEGORIA
Freeware

São três ícones com a carinha dos personagens da clássica série de TV "Os Três Patetas", para você personalizar seu Windows. Se quiser usá-los, copie-os para seu HD. Eles irão para o diretório Revista, subdiretório **cdferias,** pasta **3stooges.** Depois faça assim para utilizar os ícones:

No Windows 3.1

1 - Vá até o Gerenciador de Programas e clique sobre o ícone que deseja alterar.
2 - Depois, abra o menu Arquivo e selecione Propriedades....
3 - Na janela que aparece, clique em Alterar ícone e depois em Procurar. Localize então a pasta para onde os ícones foram copiados.
4 - Escolha qual vai usar e volte dando OK nas janelas que estão abertas. Pronto, seu novo ícone vai aparecer.

Windows 95

No Win 95 somente os ícones dos atalhos podem ser alterados. Faça assim:

1 - Clique, com o botão direto do mouse, diretamente sobre o ícone de atalho que deseja alterar.
2 - No menu *pop up* que aparece, selecione Propriedades.
3 - Clique na "página" Atalho, no alto da janela, e então sobre o botão Alterar ícone.
4 - Aperte o botão Procurar e localize a pasta para onde foram copiados os ícones dos Três Patetas (C:\Revista\CDFerias\3stooges). Escolha um deles e dê OK. Seu novo ícone vai estar lá.

Curly.ico

Larry.ico

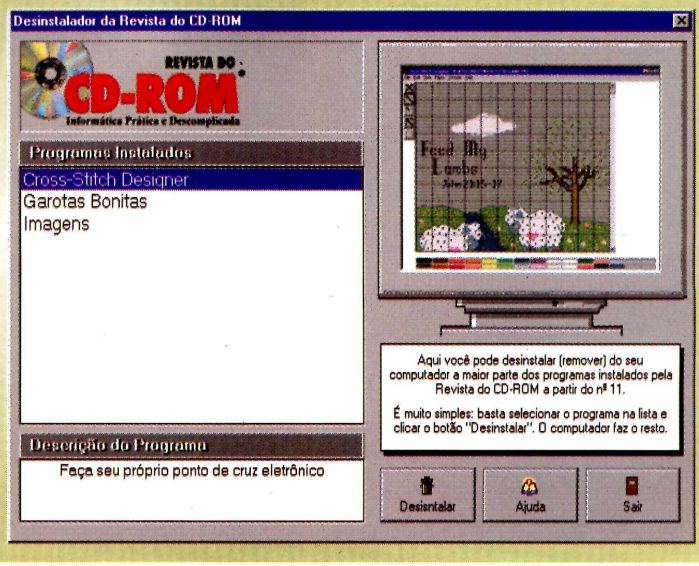
Moe.ico

DESINSTALADOR

Este é um programa para você deletar (apagar) todos os aplicativos copiados do CD-ROM da Revista, para seu computador. Ele é todo em português e a utilização é bem simples.
Atenção: os programas instalados não serão vistos ou deletados.

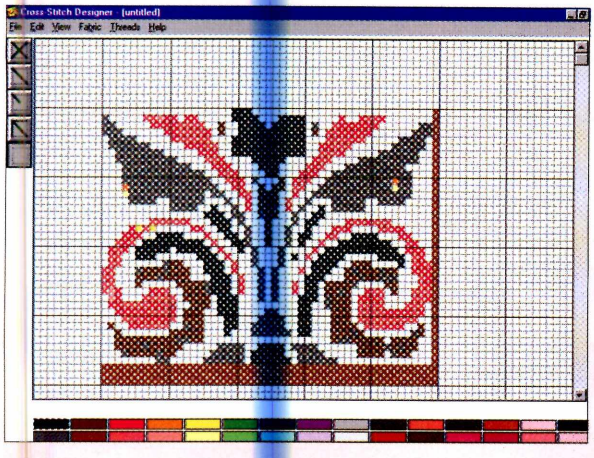
SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 DX com 4 MB de RAM, 16 cores ou mais

CATEGORIA
Freeware



Bordado Eletrônico: Ponto de Cruz

Crie seus esquemas de ponto cruz no computador. Depois é só imprimir, pegar seu bastidor e bordar sua criação



Fazer ponto de cruz significa horas de lazer e prazer. O grande problema, para as adeptas desse hobby, *é o esquema a ser seguido. Quem faz sabe: é impossível trabalhar sem o "modelo". E é exatamente isso que o programa* Cross-Stitch Designer *(CSD) faz. Com ele você poderá criar modelos exclusivos, direto na tela do micro. Com a vantagem de seu esquema ficar muito melhor do que o de algumas revistas que existem por aí. Com um pouco de criatividade você pode até ganhar um dinheirinho extra, produzindo e vendendo seus modelos de ponto cruz originais.*

Criando um desenho

O programa roda direto do CD-ROM, mas se você quiser usá-lo copie-o para seu winchester. Ele irá para o diretório Revista, subdiretório cdferias, pasta CSD. Quando você abre o CSD, aparece uma tela e algumas ferramentas. O programa vem com três exemplos prontos que você pode adaptar a seu gosto. Para vê-los, vá em *File* e clique em *Open.* Agora, faça assim, para criar seus próprios bordados:

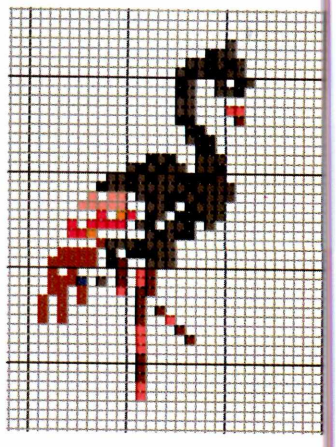
1 Clique em *New,* no menu *File.*

2 Na caixa de diálogo que aparece, você deve determinar o tamanho do bordado. Para isso digite o número de pontos (quadradinhos) em *Width* (largura) e em *Height* (altura). Multiplique o valor da largura pela altura para saber quantos pontos seu projeto terá.

3 Agora é só usar as ferramentas, do lado esquerdo da tela, e começar a desenhar. Vá marcando os pontos (com as cruzinhas) na tela até que o desenho ganhe forma. Para usar as cores, que ficam na parte inferior da tela, basta clicar sobre elas.

4 Se quiser ver os pontos em detalhe, vá até o menu *Fabric* e selecione *Zoom.* E para "apagar" algum ponto errado, basta clicar com o botão direito do mouse.

5 Quando você terminar, poderá salvar seu desenho (em *Save as...* no menu *File*) e então imprimi-lo, clicando em *Print,* neste mesmo menu.



É super fácil fazer o esquema no micro. Você escolhe o tamanho do desenho (pelo número de pontos), seleciona a cor e depois "borda" com o mouse

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
HobbyWare
9686 Spruce Lane
Fishers, Indiana 46038 - USA

PREÇO SUGERIDO
30 doláres

CATEGORIA
Shareware

LIMITAÇÃO
30 dias

Todo o Prazer da Música

Com o Cakewalk você se torna um compositor em pouco tempo: escreve partituras e ouve na hora como ficou

Por Carlos Moura

O Cakewalk *é um pacote de programas para edição musical. Ele contém três versões do programa para Windows 95 e mais três para Wind 3.1. Nesta reportagem escolhemos falar sobre o* Cakewalk Home Studio. *Com ele você poderá transformar as músicas MIDI em partituras e até alterá-las como quiser. Nesta versão, só não vai poder salvá-las ou imprimir.*

Mas, além de fazer partituras, o programa traz uma série de outros recursos, como um *Jukebox,* por exemplo, aquelas máquinas de música que aparecem muito em filmes. Com ele dá para fazer uma seleção de sons midi e deixar executando. Mesmo que você não saiba nada de música, dê uma boa olhada nos outros itens do programa. Quem sabe, você não descobre uma veia musical.

Outro recurso do Cakewalk é transformar arquivos de som MIDI em partituras. É, no mínimo, muito curioso

Conhecendo o Programa

Para ter uma idéia do que o *Cakewalk* é capaz...

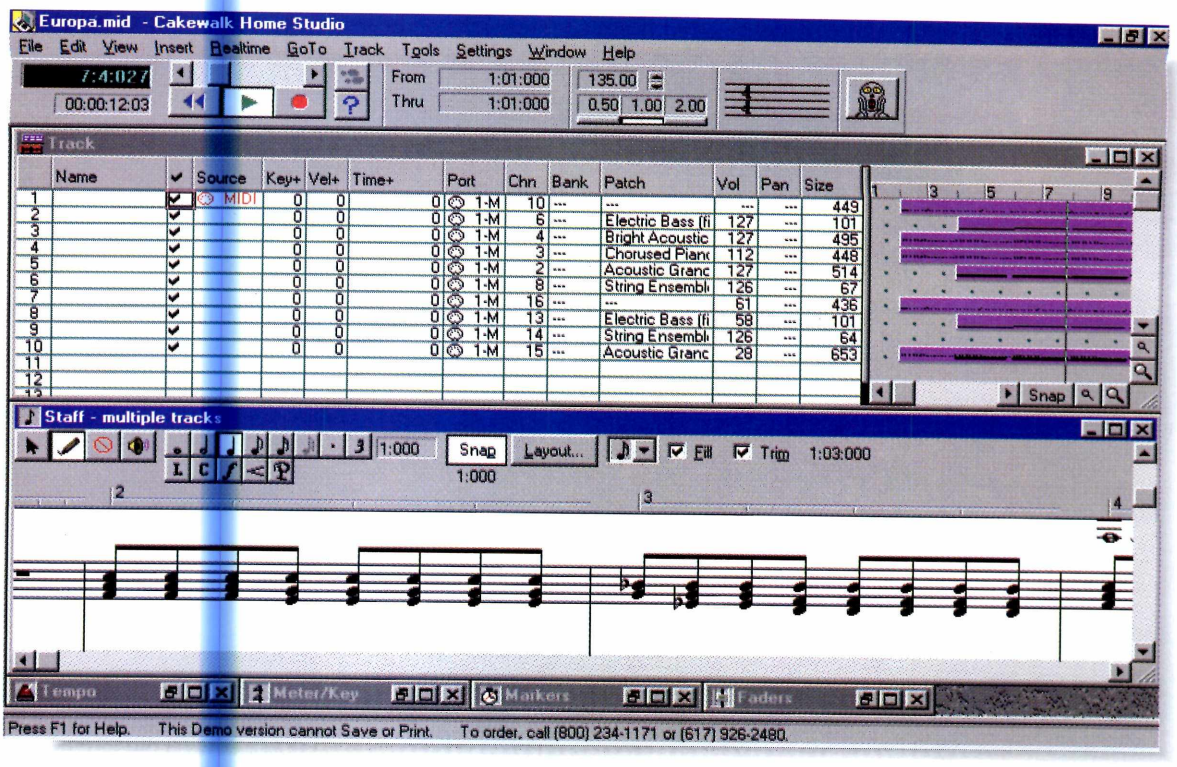
1. Vá em *File* e selecione *Open.* Na janela que se abre, clique duas vezes, no drive de CD-ROM (D: ou E:), vá até a pasta Dados, e selecione Sonsmidi. Escolha o arquivo europa.mid e dê OK.

2. Clique na setinha verde (*Play*) e você ouvirá a música de entrada de nosso CD-ROM. Repare que na janela *Track* (algo como trilha), vão aparecer os instrumentos que fazem parte da música. E em *Staff,* será mostrado automaticamente a partitura musical e linhas melódicas existente da composição.

Escrevendo as partituras

Gostou? Então vamos criar a sua própria partitura. Faça assim:

1. Clique em *New,* no menu *File.* Na janela que aparece, escolha o estilo de música que vai compor (*Jazz trio, Classical Full Orchestra...*) e dê OK.



2 Na janela *Track*, digite as informações necessárias para compor a música. Em *Name*, já aparece o nome de instrumento. Na opção *Channel*, escolha qual canal vai ficar (o programa permite colocar até 16 canais). A vantagem de dividir uma composição em múltiplos canais, é que você pode dar um melhor acabamento a ela. Em *Path*, escolha qual o instrumento realizará a linha. Para modificar qualquer uma destas linhas, basta dar dois cliques sobre o elemento desejado e efetuar as alterações.

3 Na janela *Staff* (faixa musical), você compõe a música. Para cada linha, é utilizado um *staff*. Basta clicar, com o botão direito, no *Track* que deseja escrever e em seguida selecionar *Staff*.

4 Agora clique sobre o ícone lápis, na janela *Staff*, escolha o tipo de nota, e em seguida vá montando sua partitura.

5 Para ir verificando seu trabalho, basta clicar em *Play* e ouvir sua canção.

Não ouço nada

Se você não está conseguindo ouvir o som, siga os passos para solucionar o problema (este procedimento tem como base o multimídia da *Creative Labs*, mas o princípio serve para outros tipos de multimídia).

1 - Abra o *Creative Mixer* e verifique se o volume do midi está habilitado, e o volume, devidamente ajustado.

2 - Volte à tela do *Cakewalk*, vá ao menu *Settings* e clique em *midi devices*. Em *output ports*, ilumine o *midi maper* e então *move select devices on top*. Depois, dê OK.

3 - Se ainda não funcionar, abra o menu *Settings*, clique em *midi output...*, e habilite os três primeiros quadradinhos. Em seguida, dê OK.

Instalação

Clique em instalar o programa, na interface do CD-ROM e vá dando *Next* nas telas que aparecem, até o final da instalação. Será criado um grupo de programa. Para entrar no *Cakewalk*, vá em Iniciar, selecione Programas, localize o grupo *Cakewalk Home Studio Demo* e clique sobre o ícone com o mesmo nome.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95, 486/66, 8 MB RAM

PRODUTOR
Twelve Tone Systems

TELEFONE
001 (617) 926-2480

FAX
001 (617) 924-6657

Endereço Internet:
http://www.cakewlk.com

CATEGORIA
Demo interativo

Bombardeio Educativo

Urânio 235 *é muito bonito e, num esquema de "adventure", você deve ir resolvendo charadas enquanto recebe informações*

Todo em português, preste atenção em todos os detalhes para conseguir ir em frente

Em clima de adventure, Urânio 235 *é um educativo, para você testar seus conhecimentos gerais e aprender novas coisas. Ele é todo em português, e sua missão será desativar um feixe de nêutrons que bombardeou várias pedras de urânio, libertando grande quantidade de radiação e morte de quase todos os habitantes de uma cidade. Você poderá contar com uma ajuda na forma de uma máscara azul, que vai dar dicas de como proceder durante a missão.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM e 256 cores

PRODUTOR
Byte & Brothers

TELEFONE
(011) 862-3657

PREÇO SUGERIDO
49 Reais

CATEGORIA
Demo jogável

Começando a aventura

Assim que o game é aberto, aparece uma apresentação e depois o menu principal. Clique em Novo jogo, para começar a jogar. Digite seu nome e dê *Enter.* Aparece um resumo, em português, do que você deve fazer.

A regra geral é: observe tudo e apanhe os itens que vão aparecer pelo cenário. Os quebra-cabeças, você resolve através das lições que são passadas durante a história. E se precisar de dicas sobre o que deve fazer, clique sobre a máscara azul, na parte inferior da tela.

Os controles são feitos com os botões do mouse. Use-o para se movimentar ou então apanhar itens encontrados pelo caminho. Os objetos irão para um inventário, na parte inferior esquerda da tela, e deverão ser usados de acordo com as "lições" que são mostradas durante a aventura.

Além dessa missão, você poderá resolver alguns testes de conhecimentos gerais, que acompanham o programa. Para resolvê-los, clique em Tópicos, no menu principal. Nesta versão estão disponíveis as duas primeiras lições.

Para sair do jogo, clique no botão, perto da máscara, no lado direito da tela Depois em Sair, no menu principal.

Instalação

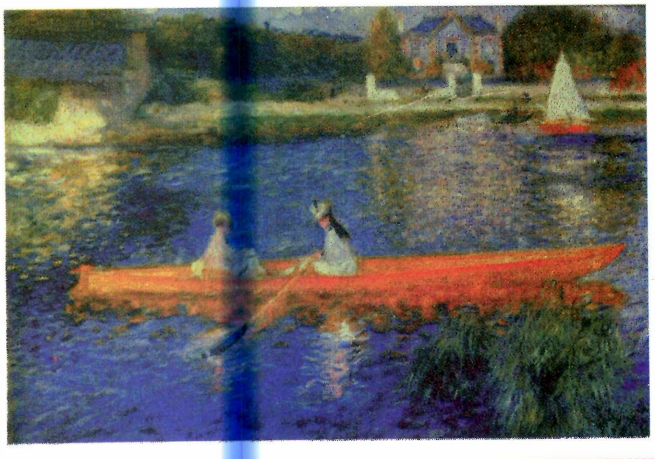
Clique em Instalar o programa na interface do CD-ROM e siga as instruções (em português) que aparecem. No final será criado um grupo de programa. Para entrar no jogo, vá até Iniciar, selecione Programas, localize o grupo *Byte&Brother* e clique no ícone Urânio 235.

GAROTAS BONITAS

São oito garotas bonitas para você usar como Papel de Parede (*Wallpaper*) no Windows. Para visualizar cada imagem, basta clicar sobre o nome de um arquivo e depois usar as setas direcionais. A imagem aparecerá ao lado. Se gostar de alguma, copie-a para o winchester. Ela irá para o diretório Revista, subdiretório **Cdferias**, pasta **Garotas.**

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 com 8 MB de RAM e 256 cores

CATEGORIA
Freeware



Imagens

Escolhemos 30 imagens de quadros de pintores famosos que você pode usar como fundo de tela no Windows ou para ilustrar seus trabalhos. Se gostar de alguma, copie-a para o winchester. Ela irá para o diretório Revista, subdiretório **Cdferias**, pasta **Arte**.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 com 4 MB de RAM e 256 cores

CATEGORIA
Freeware

Screen Savers

D252 Digital Dead

Simpáticos ursinhos dançando na tela do seu computador. Este é o tema deste protetor de tela que colocamos no CD-ROM. Se resolver usá-los, clique em Instalar o programa, na interface do CD, e vá dando *Next* até finalizar a instalação. Será criado um grupo de programa. Para usar o D2S2, vá até Iniciar, selecione Programas localize o grupo *D2S2-Digital Dead* e clique no ícone criado.

Na tela que aparece, clique em *Options* para configurar o tempo de espera do protetor de tela. Para ver uma amostra dos ursinhos, clique em *Preview.*

Psychedelic 16 e 32

Um pacote de *Screen Savers* que mostra várias imagens fractais coloridas, em constante movimento. O resultado é lindo: cenas surrealistas formando um espetáculo na tela. O programa vem em versões para Windows 3.1 (*Psychedelic 16*) e Windows 95 (*Psychedelic 32*). Instale a versão correspondente ao seu sistema operacional. Depois siga os procedimentos normais para ativá-los.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 com 8 MB de RAM e 256 cores

CATEGORIA
Shareware

DISPUTE UM

Brasil e Itália sempre têm gosto de final de Copa do Mundo. Pois é isso que você experimenta no Microsoft Soccer

Brasileiros, sintam-se em casa para jogar. Até os gritos da torcida são em português, devidamente gravados no Brasil

Chame os amigos para um futebolzinho. Mesmo que seja na frente de um computador. É que foi lançado o Microsoft Soccer *para Windows 95. E o grande diferencial deste game de futebol é permitir a participação de até quatro pessoas jogando ao mesmo tempo, através da rede.*

O realismo das partidas é tanto que a festa das torcidas, gravada no Brasil, cantando os hinos do clube, tocando tambores ou animando os jogadores, quando algum time marca um gol, vai deixar você com a impressão de estar num campo de futebol de verdade.

No demo (amostra) colocado no CD-ROM, você vai poder participar de uma partida entre Brasil e Itália. Que vença o melhor.

Os preparativos

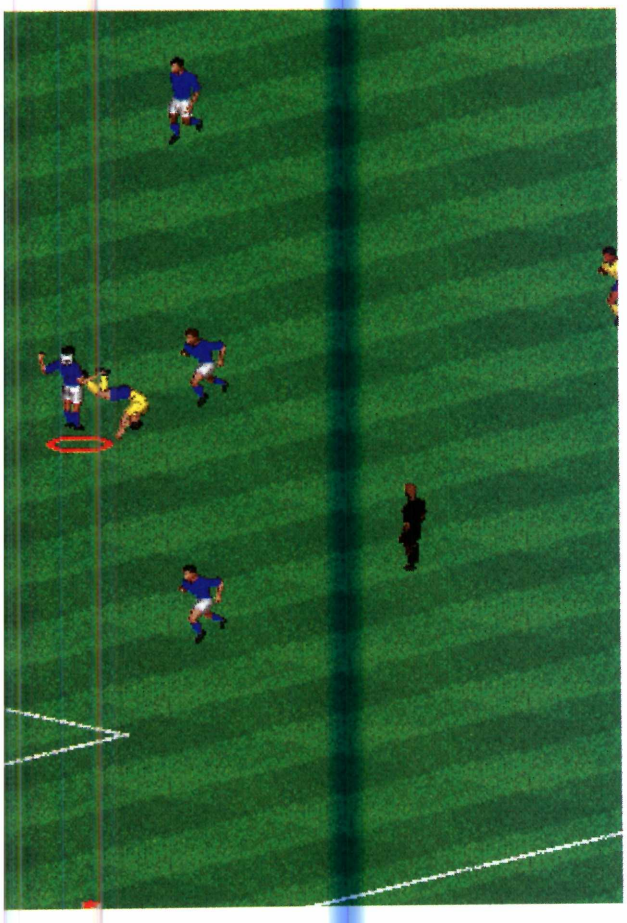
Depois de instalado, rode o *Soccer*. Dê OK nas duas primeiras telas que aparecem com informações do fabricante. Quando entrar a tela principal do jogo, clique em *Options*, no canto inferior direito da tela, se quiser mudar alguma coisa. No menu que aparece, configure a dificuldade do jogo, o tempo da partida (o máximo são cinco minutos) em *Rules*. Na opção *Sound*, você muda o som e em *Display* altera os detalhes gráficos. Você pode também alterar os uniformes e até a cor de pele e o cabelo dos jogadores em campo. Para isso, clique no botão *Team Editor*, na tela do programa.

Com tudo pronto, clique em *Single Game* (para um jogador) ou *Multiplayer Game* (para jogar via rede, modem ou cabo de *interlink*), para começar a partida.

A partida

Antes de o jogo começar, você ainda tem de escolher em que lado do campo vai jogar, a posse de bola... Isso é feito pelo computador que é seu adversário

SUPER JOGO



(jogando pela Itália). Quando o jogo começar efetivamente, se você ganhou a posse de bola, tecle "K" para começar a partida. Do contrário, o micro dá início ao jogo.

Você vai reparar que muitos dos controles e comandos do *Microsoft Soccer* são acionados de forma automática, facilitando a sua concentração e defesa. Por exemplo, a troca do passe do jogador mais próximo da bola que ficará sob seu controle, é feita sem a sua intervenção. Mas não são todos. Os comandos que controlam a bola devem ser observados com cuidado, pois mudam de função em diferentes momentos da partida. Por isso, seria bom dar uma olhadinha no quadro Comandos, antes de começar a partida.

Comandos

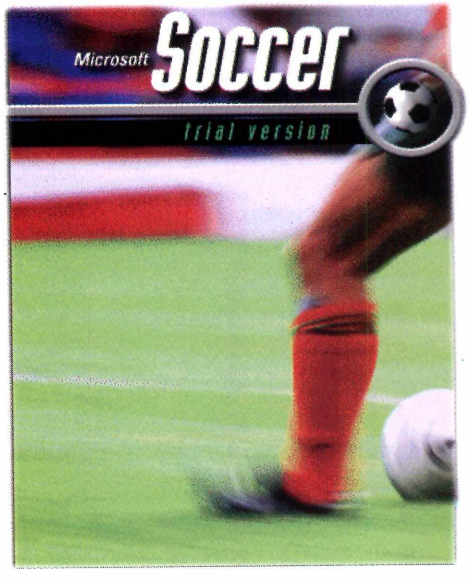
←→↑↓ do teclado numérico – movimentam o jogador no campo

	Ataque	Bola no ar	Defesa
Tecla L	chuta	dá bicicleta	"carrinho"
Tecla K	passa a bola	cabeceia	"pique"
Tecla J	troca de atacante		troca de defesa
Tecla H	acelera o jogador		

Instalação

Clique em Instalar o programa, na interface do CD-ROM, e vá dando Sim ou *Yes* conforme o caso, até o final da instalação. Será criado um grupo de Programas. Para rodar o jogo, clique em Iniciar, selecione Programas, localize o Grupo *Microsoft Games* e então clique no ícone *Soccer Trial Version.*

Você pode jogar contra o computador, escolhendo* Single game, *no menu principal, ou então com até quatro amigos (em* Multiplayer*)



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Microsoft

TELEFONE
(011) 822-5764

PREÇO SUGERIDO
70 Reais

CATEGORIA
Trial Version

JOGOS
LEMMINGS

Jogue Paintball com os Lemmings

Uma batalha onde as balas são substituídas por bolas de tinta. Você vence se conseguir pegar todas as bandeiras do adversário

Tudo é feito com o mouse. Para andar você clica com o botão esquerdo que o Lemming vai até o local escolhido. O tiro funciona da mesma forma, só que você usa o botão direito

Um campeonato de Paintball *muito divertido. É isso que você vai encontrar em* Lemmings Paintball, *cujo demo (amostra) estamos colocando no CD-ROM. Para quem não sabe,* Paintball *é uma competição que simula uma batalha, onde as balas são substituídas por bolas plásticas cheias de tinta, disparada por ar comprimido de armas muito "reais". Os* Lemmings *são bichinhos suicidas, velhos conhecidos dos games para computador. Desta vez, eles resolveram realizar um campeonato de* paintball *e você está convidado a participar.*

A estrutura do jogo

Você controla um time (sempre na cor amarela) de até quatro *Lemmings* e seu objetivo é pegar todas as bandeirinhas do adversário. Para isso, os bichinhos podem até montar em máquinas estranhas que vão ajudar ou atrapalhar a competição. O importante é recarregar a arma, quando estiver sem "munição", apanhando as gotinhas amarelas, espalhadas pelo campo de batalha (clique com o botão esquerdo do mouse sobre elas).

Tente manter pelo menos um *Lemming* vivo para continuar na prova. Se ele apanhar todas as bandeirinhas do grupo adversário, você ganha. É mais difícil, porém não impossível.

Uma dica para controlar os *Lemmings* com sucesso é evitar andar em grupo, quando muitos obstáculos ou abismos estiverem à sua volta. Neste caso, prefira controlar um bichinho de cada vez (como deve ser feito na segunda fase, por exemplo), para que eles não caiam nas armadilhas.

Instalação

Clique em Instalar o programa, na interface do CD-ROM, e na tela que aparece, clique em *Unzip*. Os arquivos serão descompactados. No final dê OK. Só aí é que a instalação vai começar. Clique em *Install Paintball* e espere até que ela termine. Será criado um grupo de programa. Para jogar, vá até Iniciar, selecione Programas, localize o grupo *Visual Science* e clique sobre o ícone dos *Lemmings*.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Visual Science

Até o começo de dezembro, este jogo ainda não estava sendo comercializado por distribuidores brasileiros. Para adquiri-lo. Só através de importadores

CATEGORIA
Demo jogável

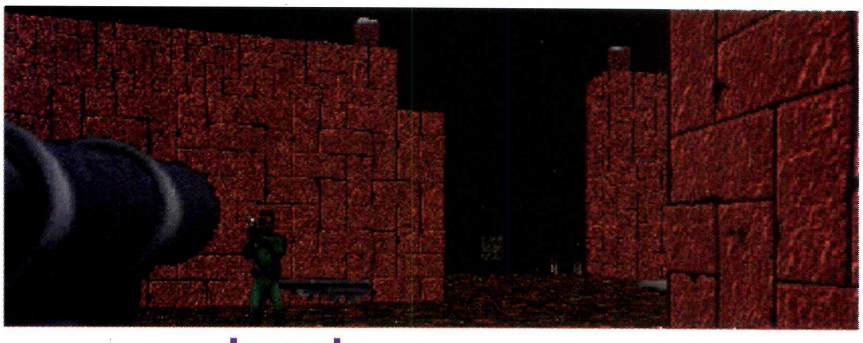
Comandos

Os comandos são feitos pelo mouse.
Botão esquerdo – movimenta os personagens (clique no local desejado e o Lemming irá para lá)
Botão direito – atira (aponte para o alvo e clique com o mouse).
Teclas ALT+F – sai do jogo ou acessa os menus.

VIOLÊNCIA ESTILO DOOM

Em Marathon 2 a regra é matar para se manter vivo. Por isso, saia atirando em tudo o que aparece pela frente

Violência, ação, imagens gráficas de boa qualidade, facilidade em jogar... Tudo isso você encontra em Marathon 2, *um jogo no estilo* Doom, *cujo demo (amostra) estamos colocando no CD-ROM. Para quem não conhece o estilo, este é um game onde tudo se passa em primeira pessoa. Ou seja, é a visão que seria do personagem. E onde o que vale é atirar primeiro para continuar vivo.*



Os inimigos podem surgir de qualquer lugar. E não faltam, claro, os intermináveis labirintos

Jogando

Depois de instalado, abra o jogo. Vai aparecer uma apresentação do fabricante e a seguir a tela principal. Se quiser, clique em *Preferences* para configurar algumas opções do game (som, qualidade gráfica...). Então clique em *Begin new Game,* para começar a jogar.

Você deverá percorrer vários corredores atirando em tudo e em todos que aparecem na sua frente. Ao mesmo tempo, terá de recolher itens pelo caminho, que variam de armas até energia para mantê-lo vivo.

Instalação

Clique em Instalar o programa na interface do CD-ROM e siga as instruções (na maioria das vezes é só clicar em *Next*). Quando a instalação terminar, reinicie o Windows 95 para que todos os controladores sejam carregados. Para rodar o jogo, se aceitou as indicações do programa, vá até Iniciar, selecione Executar, e digite a seguinte linha de comando: `C:\Program Files\Marathon2 Demo\m2demo.exe`, e dê Enter.

COMANDOS

↑ – anda para a frente
↓ – anda para trás
←→ – vira para a direita ou esquerda
Z – desliza para a esquerda
X – desliza para a direita
A – vira rapidamente para a esquerda
S – vira rapidamente para a direita
D – olha para cima
Ctrl – atira
PageUp e **PageDown** – troca de armas
TAB – visualiza o mapa
CapsLock – corre ou nada
ESC – sai do jogo (aperte esta tecla e depois clique em Quit).

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Bungie Software Products Corp.
P.O. Box 7877
Chicago, Ilinois - USA
60680-7877

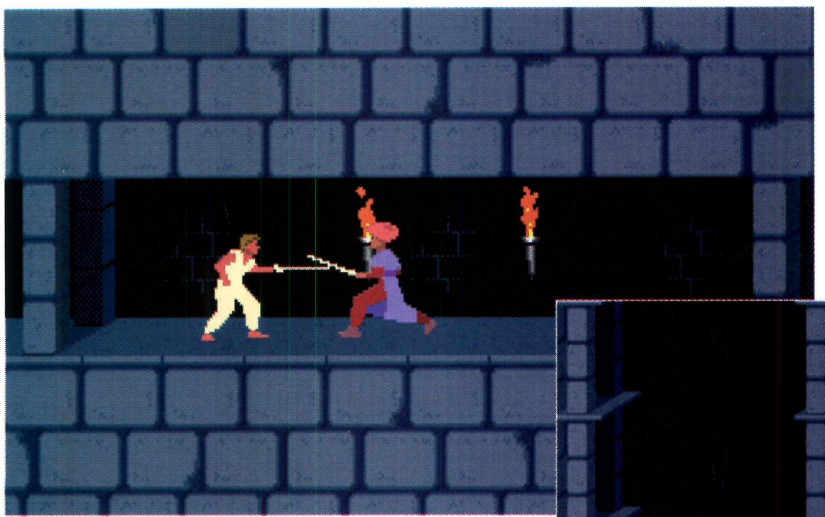
FAX
001-312-563-0545
e-mail:
sales@bungie.com

PREÇO SUGERIDO
Não fornecido

CATEGORIA
Demo jogável

Para Matar Saudade

Se você nunca jogou* Prince of Persia*, pode conhecer agora este grande clássico. Se foi viciado, "voe" para o CD-ROM



Os comandos são todos pelas setas direcionais e você precisa decorar os caminhos e movimentos para terminar as duas fases que estão no CD-ROM

Um clássico entre os jogos para PC. Assim pode ser considerado Prince of Persia. *Um game lançado há mais de sete anos que fez um enorme sucesso. Primeiro, pelas imagens gráficas que, na época, surpreenderam pela inovação. Depois pelo enredo, que desafia jogadores até hoje.*

Você assume o papel de um príncipe que vai salvar a princesa, das garras do vilão. Para isso, deverá atravessar labirintos cheios de soldados e armadilhas.

Para você conhecer, ou relembrar, colocamos no CD-ROM, um demo (amostra) com as duas primeiras fases desse jogo de ação. Mas não pense que será fácil chegar até lá. Já que você tem um tempo limitado para vencer cada desafio. O segredo é decorar os caminhos e os comandos. Quando conseguir, o jogo vai se tornar "um filme".

Conhecendo Prince

Depois de clicar em Executar programa, aparece uma tela de apresentação e em seguida você já pode começar a jogar. Seu objetivo será parecido em todas as fases: achar a saída do calabouço até libertar a princesa. No primeiro desafio você terá de encontrar uma espada que vai ajudá-lo pelo resto da aventura. Os movimentos do personagem são tão reais que ele pode se pendurar na borda de penhascos, escalar paredes, não muito altas e até saltar sobre abismos.

SISTEMA MÍNIMO
DOS
386 ou superior

PRODUTOR
Broderbund Software

CATEGORIA
Demo jogável

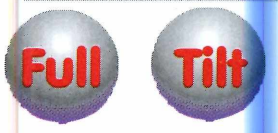
LIMITAÇÃO
As duas primeiras fases

COMANDOS

←→ – movimentam o personagem
↓ – agacha ou desce penhascos (o herói deve estar de costas, próximo a borda)
↑ – pula (se estiver correndo, pula mais alto) ou sobe andares (próximo a borda)
Shift + ←→ – dá passos pequenos
Shift + ↑ – agarra-se nas bordas de paredes
Shift + ↓ – segura-se na borda
CTRL (com a espada, perto de um inimigo) – luta
↑ (com a espada em mãos) – defesa
CTRL+Q – sai do jogo

FULL TILT

CORRIDA MORTAL



Semelhante ao *Pinball* dos fliperamas, o objetivo é simples: não deixar a bolinha cair e fazer o maior número de pontos possível. Na tela do jogo, no menu *Options,* é possível determinar os controles em *Player Controls*, de acordo com o seu gosto. Basta selecionar o comando desejado e então digitar a tecla que quiser para atribuí-la a função.

Para começar a jogar, clique em *Launch Ball,* no menu *Game,* e então use as teclas que escolheu para controlar as alavancas. Se preferiu deixar os controles predefinidos do jogo, use as teclas **Z** e **;** (ponto e vírgula).

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware

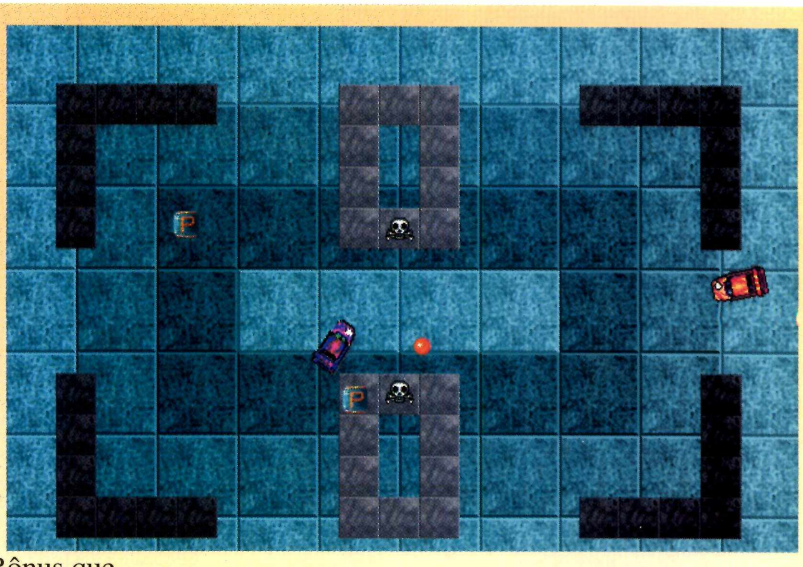
Corrida mortal

Este jogo, para ter graça, você deve dividir o teclado com um amigo, cada um controlando um carrinho. O jogo é em português e, assim que a tela principal aparecer, selecione o nível de dificuldade que irá jogar. Basta clicar sobre o número 1, 2 ou 3.

Seu objetivo é destruir o oponente. E para isso vale até tiros de canhão (um acessório que você tem no seu carro). Você pode ganhar alguns bônus (círculos com a letra P) que aparecem durante a corrida. Bônus que podem fazer você levar vantagem em relação ao outro piloto (passe com o carro sobre o círculo).

Escolha entre pilotar o carrinho azul ou o vermelho, e depois clique em *New Game*, no menu *Game.*

Para sair, vá até o menu *Game* e clique em *Quit.* Depois dê OK na tela que aparece.



COMANDOS

Carro azul (jogador 1)

↑ – acelera
↓ – marcha à ré
← – vira o carro para a esquerda
→ – vira o carro para a direita
Tecla Shift – atira

Carro vermelho (jogador 2)

Tecla Q – acelera
Tecla A – marcha à ré
Tecla T – vira para a esquerda
Tecla Y – vira para a direita
Barra de espaço – atira

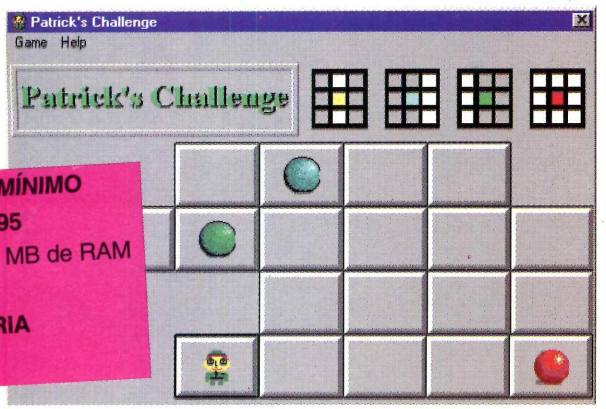
SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 com 4 MB de RAM

CATEGORIA
Freeware

Patrick's Challenge

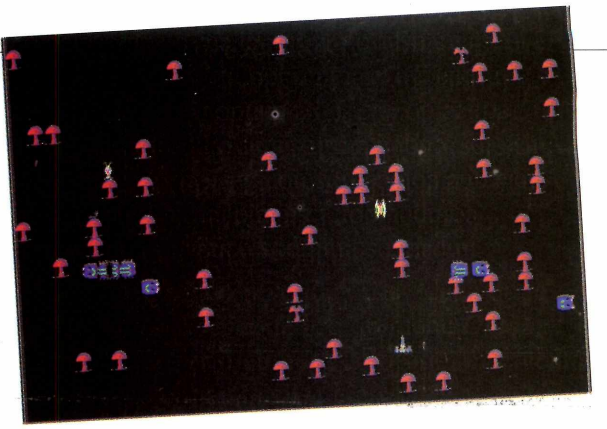
Ajude *Patrick* a vencer um desafio: ele deve ir pulando de quadro em quadro, fazendo o anterior sumir. Pode ser para cima, para baixo, lados, diagonal. Se você conseguir fazer todos os quadrados sumirem ganha o jogo. Os comandos são dados pelo botão do mouse. Clique sobre o *Patrick* e depois sobre o quadrado. As bolinhas coloridas, espalhadas pela tela, podem ajudá-lo ou atrapalhá-lo, dependendo da jogada. É que cada uma faz desaparecer quadradinhos em lugares diferentes. No alto da tela, do lado direito, aparece um esquema mostrando quais quadrados somem, quando você clica sobre cada bola.

Para jogar novamente, basta clicar em *New Game,* no menu *Game.* Se quiser sair do jogo, clique em *Quit,* no mesmo menu.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Freeware



Squirmer

Controle um pequeno canhão, na parte inferior da tela, e atire na centopéia antes que ela desça e o destrua. Mas não é fácil, pois cada pedacinho que explode vira um um cogumelo que só pode ser destruído com vários tiros.

Para complicar um pouco mais, diversos tipos de inimigos ficarão saltando em sua direção. Elimine-os com tiros ou então desvie rapidamente para manter seu canhão intacto.

Você controla o nível de dificuldade do jogo em *Animation Speed,* dentro do menu *Options.* Quanto maior for o número colocado, mais lenta ficará a ação e mais fácil o jogo.

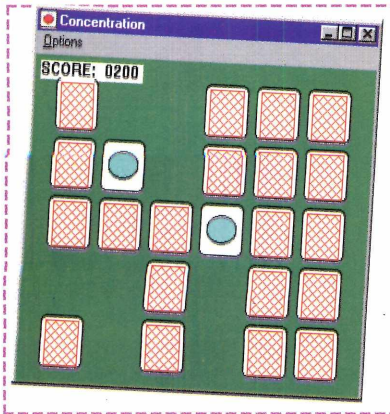
Use as setas direcionais para mover o canhão pela tela e aperte a barra de espaço para atirar.

Saia do jogo, clicando em *Exit Squirmer*, no menu *Game.*

Dica: tente destruir os cogumelos com um caramujo em cima. Você vai ganhar munição extra.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x e Windows 95
386 com 2 MB de RAM

CATEGORIA
Freeware



Concentration

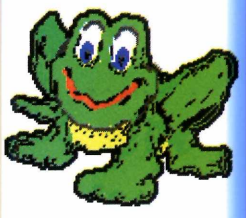
Jogo de memória onde você tem de achar onde estão os pares da mesma cor. Usando o mouse, clique sobre uma "carta" e depois sobre outra para que elas sejam mostradas. Se forem da mesma cor, as cartas desaparecem. Caso contrário, tornam a virar. Preste atenção onde estão as cores para que você faça mais pontos (mostrados no alto da tela).

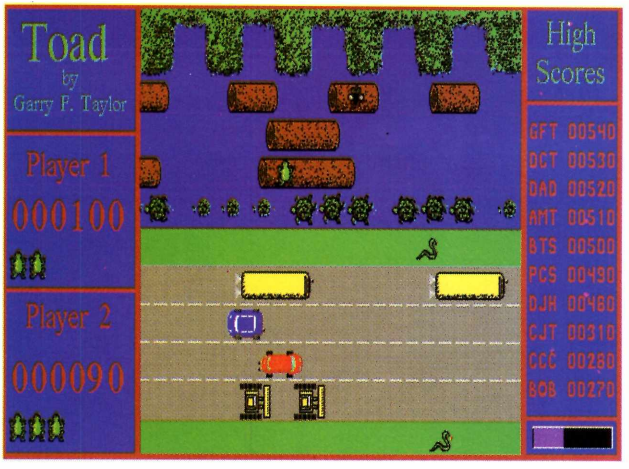
Para começar uma nova partida, vá até o menu *Options* e clique em *New Game.* Quando quiser sair do jogo, clique em *Exit,* neste mesmo menu.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware

TOAD





Mais um clássico jogo de *videogame* que invade os computadores. O objetivo é ajudar o sapinho verde (que está na parte inferior da tela) a atravessar uma rua cheia de automóveis e, logo depois, um rio lotado de inimigos.

Depois que o jogo estiver rodando, aperte o número 1 (para um jogador) ou 2 (para dois jogadores), para começar a jogar.

Use as setas direcionais para que o sapinho vá pulando e chegue até onde desejar. Desvie dos carros e quando for atravessar o rio, use as tartarugas e os troncos de árvore como passagem. Mas tome cuidado com as cobras e bichos que vêm em sua direção.

Para sair, clique em *Quit.*

SISTEMA MÍNIMO
MS DOS
486 com 4 MB de RAM

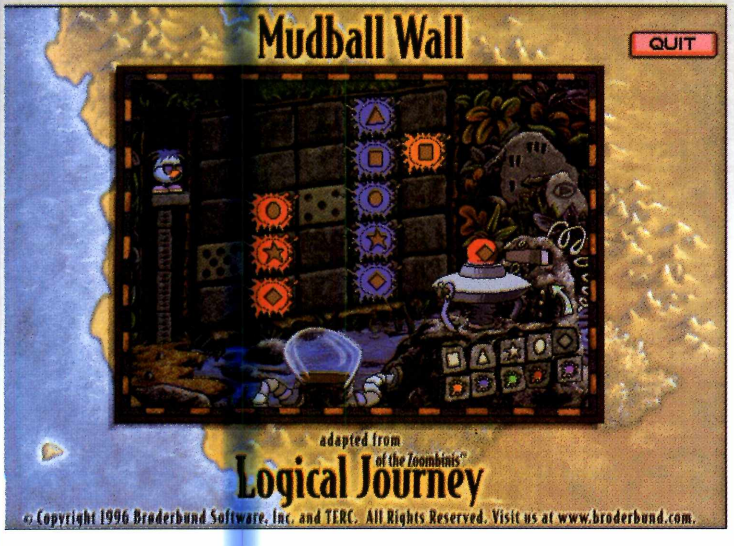
CATEGORIA
Freeware

Mudball Wall

Mudball é um jogo de raciocínio e lógica, com versões especiais para Windows 3.1 (*Mudball* 16) e Windows 95 (*Mudball 32*).

Com o jogo aberto, clique no botãozinho perto do relógio de sol, para começar uma nova partida (ele fica piscando). Ao lado desse botão há um ponteiro com os números I, II ou III. Eles representam o nível de dificuldade do jogo.

O objetivo é levar um dos três simpáticos bichinhos (um para cada nível de dificuldade) que ficam no elevadorzinho, do lado esquerdo da tela, até o topo do muro, acertando com lama os dados na parede.



A grande sacada para ir bem em *MudBall* é perceber qual é a lógica da distribuição da lama colorida e das pecinhas correspondentes nos quadrados do muro. Dispare todas as cores da mesma peça e depois vá fazendo combinações.

Use o botão esquerdo do mouse para mudar as peças (triângulo, estrela, quadrado...) e também a cor. Para jogar a torta de lama, clique na seta verde, que *fica piscando ao* lado da máquina.

Para sair, clique em *Quit,* no alto da tela.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x e Win 95
486 com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware

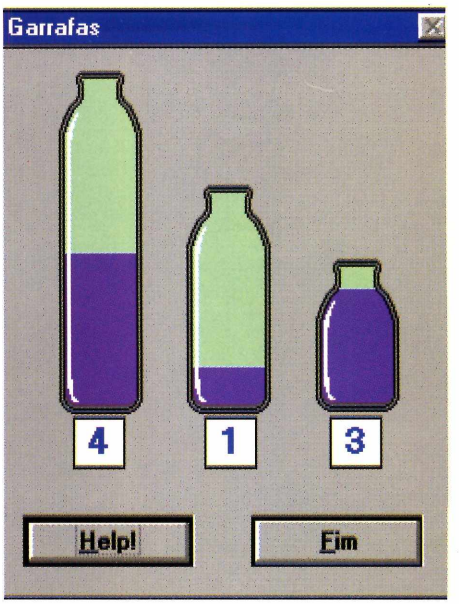
Garrafas

Usando o raciocínio tente distribuir oito litros de vinho de forma que a primeira e a segunda garrafa fiquem com quatro litros cada uma e a terceira fique vazia. A capacidade de cada garrafa é oito, cinco e três litros, por ordem de tamanho.

Use o botão esquerdo do mouse para "carregar" o vinho de uma garrafa para outra. Vá fazendo combinações até chegar ao resultado. O jogo é em português e qualquer dúvida que você tenha, clique no Help. Para sair, aperte o botão Fim.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware



Shangai

Neste tradicional jogo chinês, seu objetivo é eliminar os pares. Mas isso só acontece se eles não estiverem presos. Ou seja, sem nenhuma outra peça em cima ou dos lados. As peças são miniaturas de obras de arte de artistas consagrados no mundo inteiro.

Vá clicando em cima de uma e depois da outra para que elas desapareçam. Quando isso acontece as peças "ganham vida" mostrando um *zoom* do quadro ou estátua a que ela se refere.

Detalhe: à medida que algumas forem sumindo, outras peças aparecem no tabuleiro.

Caso você queira trapacear e pedir para o *Shangai* localizar as peças para você, clique em *Find* A *Match* no menu *File*.

Para sair, clique *Exit*, também no menu *File*.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware

CrossWords

Fazer palavra-cruzada em inglês, é o objetivo desse jogo. Tente descobrir o tema das palavras-cruzadas colocadas na tela. Para fazer isso, você pode obter pistas clicando sobre o botão *Click Here* to *Reveal Clue*.

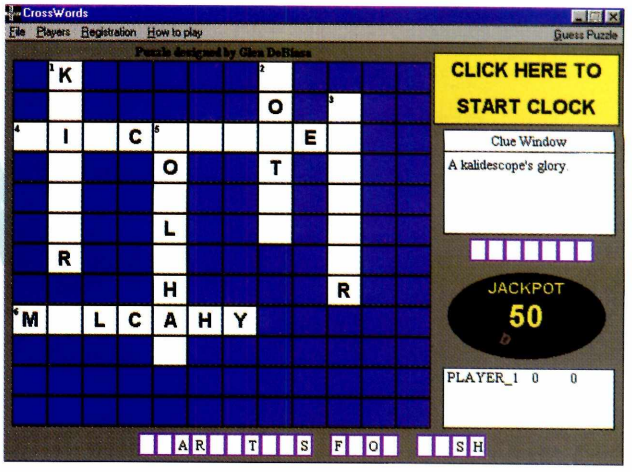
Depois de ler (em inglês) a pista, clique novamente no mesmo lugar (agora com outro nome). Um relógio contando tempo irá começar a rodar e letras da palavra começarão a aparecer. Aperte a barra de espaço para tentar adivinhar a palavra antes de todas as letras aparecerem. Se errar, perderá pontos.

A cada palavra que acertar (ou errar), a frase do tema, na parte inferior da tela, irá se completando até que você possa tentar descobrir quais são as palavras. Quando tiver certeza, clique no menu *Guess Puzzle* e digite tudo na linha. Mas antes, tente se orientar pelas letras que já estão visíveis.

Para sair, clique em *Exit,* no menu *File.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 com 8 Mb de RAM

CATEGORIA
Shareware



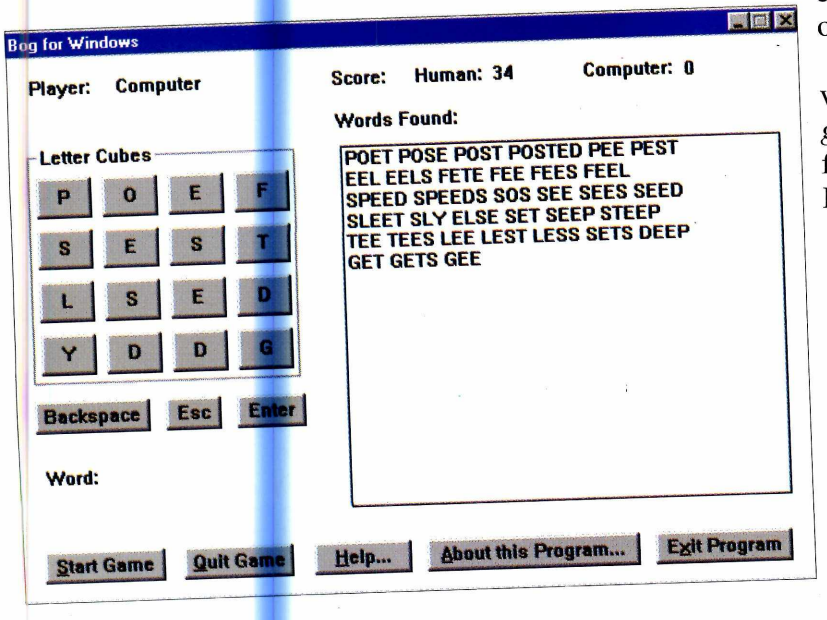
BOG

Bom jogo para você treinar seu vocabulário em inglês.

Clique em *Start Game* para começar a jogar. O objetivo é formar o maior número de palavras (em inglês) que conseguir. Mas você só pode usar letras que fiquem ao lado daquela que já selecionou. Quando a palavra estiver formada, dê *Enter* para que ela vá para o quadro, do lado direito da tela. Se errar ou quiser mudar alguma letra, use os botões *Backspace* e *Esc.*

Você joga contra o computador e para ver quem ganhou, basta clicar em *Quit game.* Vão aparecer todas as palavras formadas pelo computador.

Para sair, clique em *Exit Program.*



SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 ou superior com 8 MB de RAM

CATEGORIA
Shareware

INFANTIL

3D MOVIE MAKER

Faça Fim

A história você inventa. O programa 3D Movie Maker entra com o cenário, personagens, trilha sonora, efeitos especiais...

Um programa infantil que os adultos vão adorar. Com o programa 3D Movie Maker, *você vai poder criar pequenos filmes com cenários e personagens animados em três dimensões. Para você testar, colocamos uma amostra do programa no CD-ROM. Basta usar a criatividade e montar sua historinha animada. Mas como essa é uma* Trial version *a opção salvar está desabilitada.*

Entendendo o programa

Programa aberto, aparece uma tela cinza e uma caixa de diálogo pedindo (em inglês) para escolher um cenário para sua história. Nesta versão somente um deles está disponível. Selecione-o e pronto. A cena será colocada na tela.

Surge uma nova caixa de diálogo, e você deve escolher um dos ângulos da câmera (ou seja, o ângulo de visão da história).

Depois é a vez dos personagens. Clique em *Actors & Props* e então no ícone com o homem de chapéu. São dois personagens. Escolha um deles e depois posicione-o no cenário. Para escolher o carro (única opção no demo), clique no botão com uma cadeira e depois na tela, onde desejar.

A movimentação que você fizer dos personagens, é repetida depois pelo programa. É possível também colocar textos, entre muitos outros recursos

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Microsoft

TELEFONE
(011) 822-5764

PREÇO SUGERIDO
60 reais

CATEGORIA
Trial version

LIMITAÇÃO
Não salva a animação

es em 3D

Animando a história

O personagem e o carro podem ser movimentados (botãozinho com uma mão) ou rotacionados (um quadradinho envolto em setas) de diferentes formas. Basta usar as ferramentas do painel. Faça assim:

1 Clique no ícone animado, com um homem pintado de branco, e então na menina (nosso exemplo). Na janela que aparece, escolha uma das ações (*Run Scared*) e dê OK.

2 "Aperte" o botão com um negativo de filme, ao lado do ícone do homem de branco, e clique no personagem.

3 Movimente-o (com o mouse), para onde quiser, dentro do cenário. Será gravada uma animação, quadro a quadro, dela correndo. Isso vai gerar cerca de 50 movimentos (mostrado na barrinha *Frame,* na parte inferior da tela).

4 Repita os passos 2 e 3, mas desta vez selecionando o carro.

5 "Volte a fita" clicando na seta para a esquerda, ao lado da opção *Frame,* até chegar ao número um (o início da sua animação).

6 Pronto. Clique em *Play* (uma seta verde apontando para a direita), e assista ao seu mini filme.

Músicas e Efeitos especiais

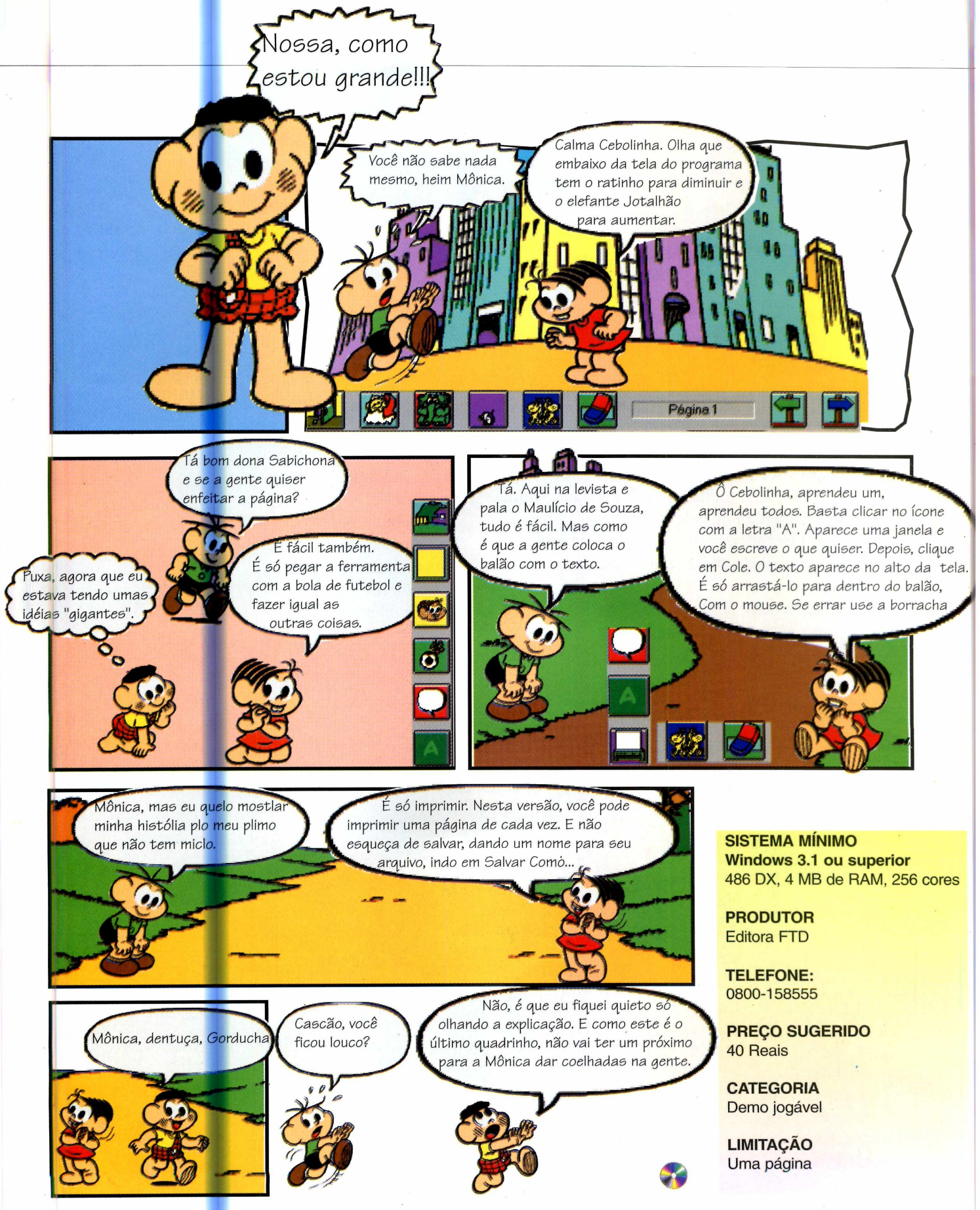
O programa permite também colocar músicas e efeitos especiais. Para isso, clique na opção *Sounds,* no alto da tela, e depois no botão com uma clave de sol (para a música). Escolha um dos temas e dê OK. Clique em qualquer parte do cenário e a música velha será substituída. Mas certifique-se que a animação esteja no quadro 1 da barrinha *Frame.* Então aperte o *Play* para ver como ela ficou agora.

Para atribuir efeitos sonoros, clique no ícone da corneta, escolha um dos efeitos disponíveis e dê OK. Então "ande" com a animação para a frente, usando o botão com duas setinhas para a direita, na barrinha *Frame.* Pare no quadro onde quer atribuir o efeito e então clique sobre o carro ou o personagem. Depois repita a operação com o elemento que ficou falando. Agora é só apertar *Play* e ver como ficou a animação final.

INSTALAÇÃO

Clique em Instalar o programa na interface do CD-ROM. No final será criado um grupo Microsoft Kids. Para abrir o programa, vá em Iniciar, selecione Programas, localize o grupo e então clique no ícone criado. Quando o programa entrar, dê OK.

A Turma da Mônica em Faça Quadrinhos



SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.1 ou superior
486 DX, 4 MB de RAM, 256 cores

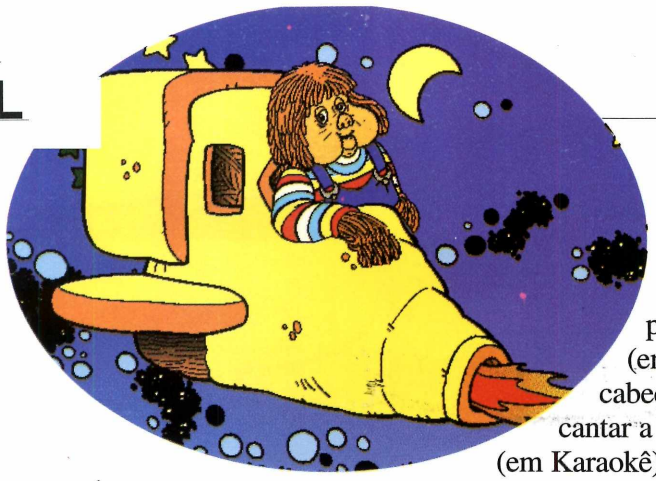
PRODUTOR
Editora FTD

TELEFONE:
0800-158555

PREÇO SUGERIDO
40 Reais

CATEGORIA
Demo jogável

LIMITAÇÃO
Uma página



FOFÃO

OS HUBES

FOFÃO E SUA TURMA

Fofão e sua turma é um programa, em português, que traz brincadeiras, jogos e um karaokê baseados nas tradicionais cantigas de roda e brincadeiras infantis. Depois de clicar em Executar programa, na interface do CD-ROM, aparece uma tela, com o Fofão contando de onde ele veio, apresentando a sua turma e convidando você a participar das brincadeiras.

A próxima tela, mostra o Fofão andando num carrossel. À medida que ele vai girando, surgem os nomes das brincadeiras. Para você entrar em qualquer uma, basta clicar sobre a escolhida com o mouse.

Nesta versão, colocada no CD-ROM, você pode aprender a jogar Rouba monte (em Brincadeiras), montar um quebra-cabeça (em Jogos) ou então aprender a cantar a música Samba Lelê (em Karaokê).

Colocando o cursor do mouse na parte inferior da tela, você acessa um menu de tarefas. Se clicar em cima da cara do Fofão, aparece uma explicação sobre o que deve ser feito em cada jogo ou brincadeira.

Quando quiser parar de brincar, acesse o menu e clique no cogumelo (no canto direito da tela). Depois clique em Sim.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.1 ou superior
486 com 8 MB de RAM e 256 cores.

PRODUTOR
Pam Informática

DISTRIBUIDOR
MPO

TELEFONE
(011) 263-1522

PREÇO SUGERIDO
44 Reais

CATEGORIA
Demo interativo

Os Hubes

Este é um livro interativo, que conta a história dos Hubes, um povo pacífico que mora numa floresta. Ele é todo em português e à medida que a história vai avançando, surgem algumas "tarefas" (como construir uma cabana) para você se divertir.

Clique em Executar programa na interface do CD-ROM. Entra uma tela com os personagens, no meio da floresta, falando a respeito dos porcos papões, bichos malvados que querem devorar os Hubes. A sua missão é ajudar os nossos heróis a construírem uma cidade e assim livrarem-se dos porcos. A narrativa segue, enquanto várias telas vão surgindo, dando uma idéia de como é o jogo completo. Nesta versão estão disponíveis um quebra-cabeça, o jogo "fogo nos papões", durante a história, e também um jogo de corrida (no menu Jogos). Se você não souber como proceder no jogo de corrida, clique no ponto de interrogação (?) que uma explicação em português será ouvida. Para sair do jogo, você tem de ir até o final da história e quando terminar o jogo de corrida, aparece uma mensagem do fabricante. Dê Enter e então o jogo acaba.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.X e Win 95
486 com 8 MB de RAM e 256 cores.

PRODUTOR
O Arauto Multimídia

DISTRIBUIDOR
Davidson

TELEFONE
(011) 743-8798

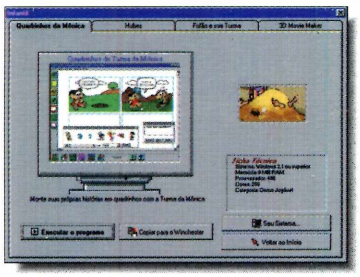
PREÇO SUGERIDO
R$ 49,00

CATEGORIA
Demo interativo

O CD-ROM ESPECIAL DE FÉRIAS é parte integrante desta edição. Se estiver faltando, peça ao jornaleiro

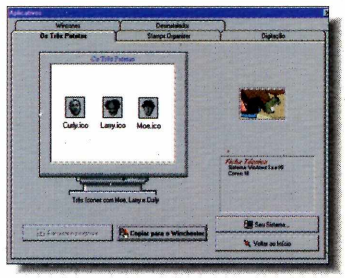
Veja a Lista de Programas do CD-ROM

E vem tudo explicadinho na Revista



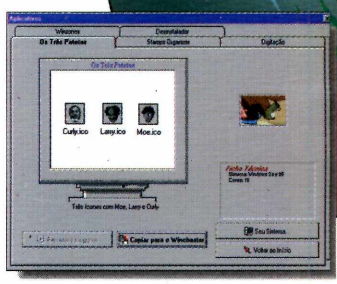
Jogos

- Microsoft Soccer (jogue uma partida de futebol entre Brasil e Itália)
- Marathon 2 (jogo de violência no estilo Doom)
- Full Tilt (jogo tipo pinball, com mesa em 3D)
- Lemmings Paintball (brinque de paintball com os Lemmings)
- Prince of Persia (as duas primeiras fases desse clássico jogo de ação)
- Shangai (tradicional jogo chinês no estilo Mahjongg)
- Corrida Mortal (corrida de carrinhos para dois jogadores)
- Patrick's Challenge (ache o caminho num labirinto)
- Squirmer (jogo de tiro para acabar com a centopéia)
- Toad (ajude o sapinho a atravessar a rua)
- Concentration (jogo da memória)
- Garrafas (jogo de raciocínio)
- Mudball Wall 16 e 32 (quebra-cabeças com cores e formas)
- Bog (com algumas letras, forme quantas palavras puder. Em inglês)
- CrossWords (faça palavras-cruzadas, em inglês)



Jogos Pesados

- Monster Truck Madness (simulador de corrida de caminhonetes com pneus gigantes)
- Fire Fight (combate futurístico com naves espaciais)
- Command & Conquer (jogo de guerra)

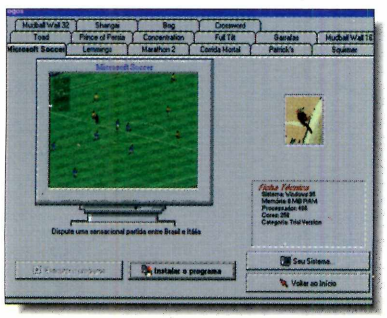


Infantil

- Quadrinhos da Mônica (faça quadrinhos com a Turma da Mônica)
- 3D Movie Maker (anime histórias com personagens em 3D)
- Fofão e sua turma (brincadeiras usando as tradicionais cantigas de roda)
- Os Hubes (ajude essas criaturas a escaparem dos porcos papões)

Aplicativos

- Os Três Patetas (ícones com os personagens da série de TV)
- Stamps Organizer (catalogador eletrônico de selos)
- Digitação (programa, em português para aprender a digitar usando os dez dedos)
- WinZones (tenha no seu micro os horários de diversos países)
- Desinstalador (apaga os programas copiados de nosso CD-ROM)



Entretenimento

- Ponto de Cruz (crie seu próprio ponto de cruz)
- Garotas Bonitas (oito imagens para você)
- Imagens (30 imagens de quadros de artistas famosos)
- CakeWalk (converte músicas no formato .MID em partituras)
- D2S2 Digital Dead (protetor de tela com ursos divertidos)
- Psychedelic 16 (conjunto de Screen Savers para Windows 3.x)
- Psychedelic 32 (conjunto de Screen Savers para Windows 95)
- Urânio 235 (jogo educativo no estilo adventure, em português)

REVISTA DO CD-ROM®
Informática Prática e Descomplicada

Nas bancas, no dia 15 de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e a Revistinha de Dicas